CREDITS

Executive Producer	Naotoshi Zin
Producer	Yasuyoshi Karasawa
Programmer	Eiichi Hasegawa
	Masayuki Saitoh
Designer	Shoji Kawamori
	Kaichi Satoh
Graphics & Textures	Mitsuhiro Okamura
	Shunsuke Katoh
	Takeshi Iwata
	Masayoshi Ohtsuka
	Yasuhiro Kamimura

VOICE ACTORS

Sumika :	Miki Nagasawa
Stinger :	Show Hayami
Computer :	Kotono Mitsuishi
	Yukari Tamura

ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA

FROM SOFTWARE

SLPS 01130



STORY

『大破壊』と呼ばれる最終戦争によって、人類が地上を追われ、
その居住を大地の底に移して半世紀。
「国家」という概念は既に無かったが、それに代わって台頭した
「企業」同士の争いは終わることはなかった。
総てが「企業」によって管理される世界で、
唯一、それに含まれない存在があった。

報酬によって依頼を遂行し、何にも組みしない傭兵、
彼らは「レイヴン」と呼ばれていた。

それは、ひとつの依頼から始まった。
世界最大規模を誇る地下複合都市「アイザック・シティ」を活動拠点とする
ひとりのレイヴンに、レイヴンズ＝ネストのネットワークを介して普段通りに
届けられた依頼だったが、その内容には奇妙な点がいくつか存在した。
奇妙な点のひとつは、そのレイヴンを直接に指名してきたことだった。
ネット上で公募される通常の依頼とは明らかに異なり、直接そのレイヴンの
端末へ届けられていたのだ。そしてもうひとつ、その依頼の内容は
あまりにも単純であったが、同時に極めて不明瞭なものだった。

『地下複合都市「アンバー・クラウン」に侵入して欲しい』

たったそれだけの文面で依頼主の名前すら不明ではあったが、それとともに
提示された報酬は莫大な金額となっていた。勿論、この状況と提示された金額
の多さから、相当に危険な任務であると判断することが可能であったが、
レイヴンという職を生業とする以上、危険はある意味、日常と等価であった。

依頼を受諾したレイヴンは莫大な前金を手にし、愛機とともに、
「アンバー・クラウン」に向かうのであった。



このたびは【PlayStation】専用ソフト『ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA』をお買いあげいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、注意などこの「解説書」をよくお読みになった上で、正しい使用法でお楽しみ下さい。

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1~3ブロック | 対戦ケーブル 対応

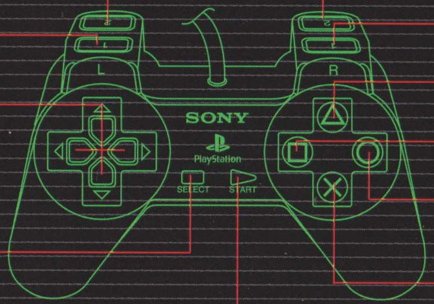
SLPS 01130

CONTENTS

I 各画面の見方と操作方法 OPERATION

操作方法は各画面によって異なります。

■ゲーム画面 GAME VIEW



L2ボタン
視点を上向きに移動

L1ボタン
左平行移動

方向キー
上：前進
下：後退
左：左へ旋回
右：右へ旋回

SELECTボタン
ポーズ

R2ボタン
視点を下向きに移動

R1ボタン
右平行移動

△ボタン
武器選択

□ボタン
武器発射

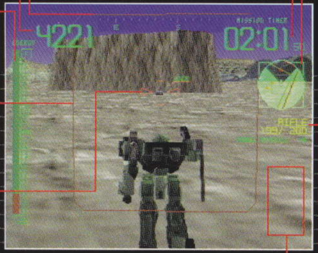
○ボタン
扉、スイッチの起動、
及び左手武器使用

×ボタン
ブーストジャンプ
方向キー＋×ボタンでダッシュ

STARTボタン
MAP画面へ移る

ゲーム画面中にL2、R2ボタンを同時に押すと、視点が水平に戻ります。
ゲーム画面でのボタン配置は任意で設定することができます（キーアサイン→26P参照）

■ゲーム画面の見方 GAME VIEW



AP
プレイヤーの耐久値です。0になるとミッション失敗となり、メニュー画面に戻ります。

エネルギーゲージ
ブースター及びエネルギー系武器を使用すると減少します。

ロックオンサイト
武器によって広さが変化します。長距離砲になるほど狭くなります。

照準ロック
ロック中であることを知らせます。武器によってはロック弾数が表示されます。

方位計
現在のプレイヤーの向きを表しています。

タイム
ミッションによって残り時間が表示されます。

レーダー
作戦領域及び敵を認識するためのレーダーです。自機との高低差により色が変化します。

低い　同高度　高い
黄　←　赤　→　青

敵はレーダー及び、レーダー機能付き頭部パーツ装備時のみ表示されます。

メッセージエリア
警告メッセージ等が表示されます。
（下記メッセージ一覧参照）

武器
現在発射可能な武器は黄色で、装備している武器は緑で表示されます。弾を撃ち尽くし、使用不可の武器は、赤色で表示されます。

■メッセージ一覧

<<HIT>>	敵に攻撃が当たったことを知らせるメッセージです。
DAMAGED	敵の攻撃によりダメージを受けたことを知らせるメッセージです。
! CHARGING !	エネルギーを使い切ったことを知らせるメッセージです。ゲージが回復するまでブースター及びエネルギー系武器の使用ができません。
LEAVING AREA	作戦領域を外れそうなことを知らせるメッセージです。ミッションによって作戦領域のあるものとないものがあります。作戦領域を外れると、ミッション失敗となります。
ARMOR LOW	プレイヤーのAPが低下していることを知らせるメッセージです。

■MAP画面 MAP VIEW

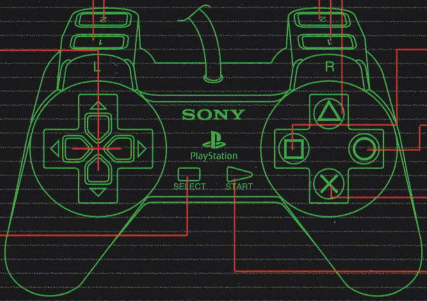
ゲーム中STARTボタンを押すとMAPが表示されます。

L2ボタン
使用しません

L1ボタン
縮小

方向キー
上：前方回転
下：後方回転
左：左回転
右：右回転

SELECTボタン
使用しません



R2ボタン
使用しません

R1ボタン
拡大

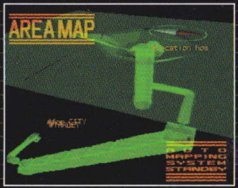
△ボタン
上に移動

□ボタン
左に移動

○ボタン
右に移動

×ボタン
下に移動

STARTボタン
ゲーム画面に戻る



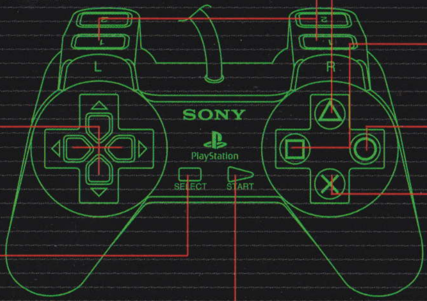
MAPを自由に回転させ、プレイヤーの現在位置や地形の確認ができます。
MAPの表示方法は、装備する頭部パーツによって異なります。

■メニュー画面 MENU VIEW

L, Rボタン
ASSEMBLY
R1ボタン十方向キー左右 ：パーツを種類別に送る
L1ボタン十方向キー左右 ：パーツ早送り
EDIT EMBLEM
L1, R1ボタン ：ペイントツール切替
L2, R2ボタン ：カラー選択

方向キー
項目の選択

SELECTボタン
EDIT EMBLEM
表示倍率変更



△ボタン
ASSEMBLY,SHOP
ステータス表示
CHANGE COLOR
カラーリング箇所変更
EDIT EMBLEM
スポイト機能

□ボタン
EDIT EMBLEM
RGB操作バーを開く

○ボタン
項目の決定

×ボタン
キャンセル
EDIT EMBLEM
メニューを開く

STARTボタン
ヘルプ表示



メニュー画面中にヘルプマークが表示されている画面でスタートボタンを押すとヘルプが表示されます。
操作方法や簡単な説明が表示されます。ヘルプを閉じるには×ボタンを押してください。

II ゲームの始め方

起動方法 OPERATION

ゲームディスクをプレイステーション本体にセットし、電源スイッチを入れてください。デモ画面終了後、またはデモ画面中にSTARTボタンか○ボタンを押すとタイトル画面が表示されます。タイトル画面からSTARTボタンを押すと、モードメニュー画面に切り替わります。



■モード説明

SCENARIO MODE

依頼されたミッションを遂行していく、メインとなるモードです。成功報酬でパーツや武器を揃え、自分だけのオリジナルACを作り上げてください。

VS MODE (→27P)

画面を分割した対戦モードです。

VS MODE (REMOTE) (→28P)

対戦ケーブルを使用したときのみ、このモードが現れます。

「VS　MODE」を選んだ時点で、以下の要領で対戦ケーブルが接続されていれば通信対戦、接続されていなければ1画面分割対戦となります。2台のプレイステーションで通信対戦を行う場合には、別売りの対戦ケーブルが必要です。使用するときは、プレイステーション本体の電源を入れる前に、それぞれのプレイステーション背面の端子に対戦ケーブルを接続しておいてください。なお、通信対戦ではそれぞれのプレイステーションに「ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA」のディスクが必要となります。通信対戦途中に対戦ケーブルが抜けた場合は、必ずメインメニューに戻ってから接続し直してください。

前作の「ARMORED CORE」との通信対戦は行えませんので注意してください。

ゲームの流れ SCENARIO MODE



ゲームを新規開始するかセーブデータをロードするかを選択します。新規開始するときは、パイロット名の入力を行います。ロードする場合は、SYSTEMのゲームデータのセーブ／ロード（→25P）と同様ですので参照してください。

※前作「ARMORED CORE」のセーブデータをお持ちの方は、「ロードゲーム」で（前作のデータは黄色で表示されます）ロードをすると、パーツや所持金を持ち越したままでゲームを始めることができます。
なお本製品でセーブしたデータは、前作では使用できません。

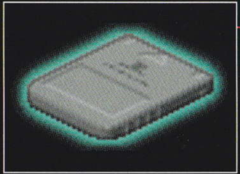
プレイヤーは、数々の依頼をこなし、得た報酬でパーツを購入し自分のACを強化していきます。依頼を成功し続けることで、ストーリーが進みます。

GARAGE	出撃前に自分のACを組み立てます。カラーリングの変更などもここで行います。
↓ MISSION	ここで依頼の内容を確認し、ミッションに出撃します。
↓ 成功 or 失敗	ミッションを成功、失敗すると収支画面が表示されます。
↓ SHOP	所持金が増えたらパーツを買うことができます。

III メインメニュー(レイヴンズ=ネスト)

MAIN MENU

レイヴンズ=ネストは、以下の6つのメニューから構成されています。
方向キー左右で選択し、○ボタンで決定してください。



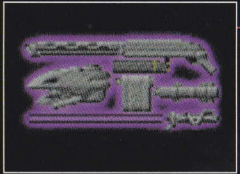
システム　SYSTEM…25P

ゲームデータのセーブ/ロードやゲームの設定の変更を行います。ここからタイトル画面へ移ることができます。



ミッション　MISSION…20P

依頼はここで受けます。ここで出撃を選択するとゲーム画面へ移ります。

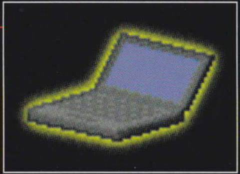


ショップ　SHOP…19P

パーツの売買はここで行います。

メール　MAIL…23P

自分に送信されたメールを読むことができます。



アリーナ　ARENA…23P

他のレイヴンとの対戦を行います。試合に勝つと賞金や新たなパーツを手に入れることができます。



ガレージ　GARAGE…10P

ACの組立やカラーの変更はここで行います。

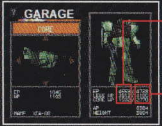


ヘルプマークが表示されている画面では、スタートボタンでヘルプの表示がおこなえます。

■ガレージ

ここではACの組立やカラーリングの変更などを行います。

AC組上げ　ASSEMBLY



選択中パーツの
EP消費及び荷重量

選択中パーツの
EP及び耐重量

パーツや武器を組合せ、オリジナルのACを作ることができます。方向キー左右でパーツや武器の種類を選択し、○ボタンで決定してください。パーツや武器の選択は、方向キー上下で行います。

総てのパーツ選択が終了したら、×ボタンでACの組上げ終了となります。その際に組み替え結果が表示されます。確認ができたら○ボタンまたは×ボタンでGARAGE画面に戻ります。



△ボタンを押すと、価格、重量、消費エネルギー、攻撃力、防御力などの詳細を見ることができます。（ステータス一覧→12P参照）



AC組立時、左側の数値が赤く表示された状態ではミッションへの出撃ができませんので、右側の数値を超えないようパーツの組み替えを行ってください。

表示ステータスの説明

- **E P**　ジェネレーターの出力を表示します。
- **A P**　ACのARMOR　POINTを表示します。
- **WEIGHT**　ACの総重量を表示します。
- **CORE WP**　コアパーツの耐重量を表示します。
- **LEGS WP**　脚部パーツの耐重量を表示します。

警告メッセージの説明

- **装備不十分**　出撃時最低限必要な頭部、脚部、腕部、ジェネレーター、ブースター、FCSのいずれかが欠けています。
- **重量過多**　脚部パーツの耐重量より、装備の総重量が上回っています。脚部パーツを換えるか、軽いパーツで構成してください。
- **出力不足**　ジェネレーターの出力より、装備の出力消費値が上回っています。ジェネレーターを換えるか、出力消費値内に収まるパーツで構成してください。
- **腕部装備過多**　コアパーツの耐重量より、装備するパーツの総重量が上回っています。コアを換えるか、軽いパーツで構成してください。

警告が表示されてもGARAGE画面に戻りますが、ミッションへの出撃はできません。

パーツの説明

ACを形成するパーツは大きく分けて10種類あります。

コアパーツ　CORE



機体組み立ての基本となるパーツです。ジェネレーターやFCSはコアに装備されます。ミサイル迎撃機能も装備しています。

頭部パーツ　HEAD



生体センサーやレーダーなど特殊な機能が内蔵されています。

腕部パーツ　ARMS



銃やレーザーブレードなどを装備できる通常腕と、腕自体が武器となっているものの2種類があります。

脚部パーツ　LEGS



2足、逆関節、4足ホバー、キャタピラ型の4種類があります。重装備系か機動系かがこのパーツにより決まってきます。

ジェネレーター　GENERATOR



ACのエネルギーゲージ、パーツの組立に影響します。

ブースター　BOOSTERS



ダッシュや空中飛行に影響します。出力が大きいほど、スピードの性能が上がります。

肩装備武器　BACK WEAPON L.R



ミサイルやロケットなどの重火器の他に、レーダーなどの補助装備があります。

右腕装備武器　ARM WEAPON R



単発で威力のあるライフル系の銃や、威力が低いが連射能力に優れたマシンガン系の武器などがあります。

左腕装備武器　ARM WEAPON L



接近戦に有利なレーザーブレードです。レーザーブレード使用の際、エネルギーゲージを使用します。

FCS　FCS



サイトの範囲やロック可能距離、ミサイルのロックオンの性能に影響します。

■ステータス一覧

ここに上げたステータスは、各パーツによって項目が異なります。

全パーツ共通ステータス

NAME	パーツの名称です。
PRICE	パーツの金額です。
ENERGY DRAIN	エネルギー消費値です。
TYPE	パーツの種類です。
WEIGHT	パーツの重量です。

外部パーツ（頭部、コア、腕部、脚部パーツ）共通ステータス

ARMOR POINT	パーツの耐久値です。この数値が高いほど、出撃時のAPが高くなります。
DEF_SHELL	対実弾系防御力です。この数値が高いほど、実弾系のダメージが小さくなります。
DEF_ENERGY	対エネルギー系防御力です。この数値が高いほど、エネルギー系のダメージが小さくなります。

武器パーツ（武器腕、肩装備武器、腕部装備武器）共通ステータス

WEAPON LOCK	武器自体が持っているサイトのタイプです。NO LOCKはロック機能がありません。
ATTACK POWER	各武器の弾一発分の攻撃力です。
NUMBER OF AMMO	各武器の弾薬数です。一度に複数弾を発射する武器もあります。エネルギー系の武器は発射可能数です。
AMMO TYPE	弾薬の系統（SOLID：実弾、ENERGY：エネルギー系）を表示します。
AMMO PRICE	弾薬一発分の金額です。エネルギー系の武器は弾薬費がかかりません。
RANGE	この数値が高いほど弾丸の射程距離が長くなります。
MAXIMUM-LOCK	最大ロックオン数です。ミサイルは複数ロックすることができます。
RELOAD TIME	次の弾を発射するまでの時間です。この数値が低いほど連射速度は早くなります。

頭部パーツ固有ステータス

COMPUTER TYPE	コンピューターの種類です。ミッション中の状況説明の内容が変化します。 ROUGH：旧式、STANDARD：標準、DETAILED：高性能の3種類があります。
MAP TYPE	MAP表示のタイプです。NO MEMORY：周囲のみ表示、AREA&PLACE NAME：マッピング機能と情報表示、AREA MEMORY：マッピング機能の3種類があります。
NOISE CANCELER	妨害電波無効装置の有無（NONE：無し、PROVIDED：搭載）を表示します。
BIO SENSOR	生体反応センサーの有無（NONE：無し、PROVIDED：搭載）を表示します。
RADAR FUNCTION	レーダー装置搭載の有無（NONE：無し、PROVIDED：搭載）を表示します。

コアパーツ固有ステータス

MAX WEIGHT	コアの最大積載量です。腕部パーツ、腕部装備武器の重量が関係します。
VS-MG-RESPONSE	敵のミサイルを迎撃する事ができる確率です。
VS-MG-ANGLE	敵のミサイルを迎撃することができる範囲です。この範囲はACの前方に広がります。
EXTENSION SLOTS	各コアのスロット数です。

脚部パーツ固有ステータス

MAX WEIGHT	最大積載量です。全てのパーツの重量が関係してきます。
SPEED	この数値が高いほど移動速度が速くなります。
STABILITY	この数値が高いほど被弾時の反動が小さくなります。
JUMP FUNCTION	ジャンプ機能の有無（NONE：無し、PROVIDED：搭載）を表示します。

ジェネレーター固有ステータス

ENERGY OUTPUT	ジェネレーターの総出力です。この数値を越えるパーツ構成ではミッションに出撃することができません。
MAXIMUM CHARGE	ミッション時、画面左側に表示されるエネルギーゲージの容量です。
CHARGE REDZONE	エネルギーゲージのレッドゾーンの容量です。

ブースター固有ステータス

BOOST POWER	ブースターの出力です。この数値が高いほど上昇スピードが速くなります。
CHARGE DRAIN	エネルギーゲージ消費値です。この数値が高いほどエネルギーゲージを消費します。

ＦＣＳ固有ステータス

LOCK TYPE	各武器のサイトの形状を変化させるタイプを表示します。 STANDARD：標準型 WIDE & SHALLOW：広角だがロック可能距離が短い LENGTHWAY：縦長 SIDEWAY：横長 NARROW & DEEP：幅は狭いがロック可能距離が長い

レーダー固有ステータス

RADAR RANGE	レーダーの反応範囲です。この数値が高いほど広範囲の索敵ができます。
RADAR TYPE	レーダーの種類です。形状のみで性能には変化はありません。 STANDARD：標準型、CIRCLE：円形型、OCTAGON：8角形型の3種類があります。

頭部パーツにも同様のステータスが存在します。レーダー装備の頭部パーツと、肩装備のレーダーパーツを同時に装備した場合は、肩装備のレーダーの性能が優先されます。

特殊パーツの装備　OPTIONAL PARTS



機体の性能を上げる特殊パーツを選択します。方向キー上下で選択し、〇ボタンで決定してください。装備をはずすには、再び〇ボタンを押してください。（✕ボタンでGARAGEメニューに戻ります。）特殊パーツはコアに装備されます。双方にスロットがあり、コアのスロット数分特殊パーツを複数装備することができます。

能力値確認　PERFORMANCE



組上げたACの性能がポイントとして表示されます。
（✕ボタンでGARAGEメニューに戻ります。）

■ステータス表示の説明

OFFENSIVE POINT	：攻撃力
DEFENSIVE POINT	：防御力
STABILITY	：安定性
MOBILITY	：機動性
MOVING SPEED	：移動性能
TURNING SPEED	：旋回性能
RISING ABILITY	：上昇性能
SUPPORT SYSTEM	：敵感知の性能
RADAR RANGE	：レーダーの有効範囲
FCS PERFORMANCE	：FCSの性能
OVERALL	：総合ポイント
GRADE	：総合評価（5段階）

ACのカラーリング　CHANGE COLOR



ACカラーの変更を行います。方向キー上下で項目を選択し、〇ボタンで決定してください。
（✕ボタンでGARAGEメニューに戻ります。）

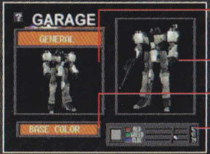
■CHANGE PATTERN

カラーパターンを決定します。「CUSTOM」を選択するとパーツ毎にカラー変更をする事ができます。「CUSTOM」以外の項目を選択すると、迷彩色に変更することができます。方向キー上下でパターンを選択し、〇ボタンで決定してください。
（✕ボタンで前画面に戻ります。）

CUSTOMカラーリングの注意点　GENERAL（AC全体のカラー変更）はコアに準じて変更されます。したがって、コアのカラーリング後に全体のカラーリングを選択すると、それまでにカラーリングしたパーツは、コアで設定したカラーに変わってしまうので注意してください。

■EDIT COLOR（カラーリング）

CUSTOMを選択時



カラーリングは、全体の変更の他にパーツ毎に細かく設定することができます。△ボタンでカラーリング箇所がBASE，OPTIONAL，DETAIL，JOINTと変更できます。方向キー上下でRGB（3原色)を選択し、左右で色を調整してください。〇ボタンで決定、✕ボタンでキャンセルしカラーリングパーツ選択画面に戻ります。

CUSTOM以外を選択時

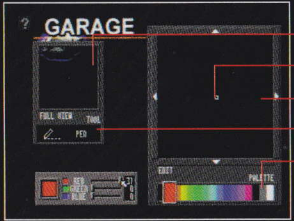


選択されたカラーパターンによって画面が違います。

迷彩色の色調の変更ができます。方向キー上下で色調を選択し、〇ボタンで決定してください。
（✕ボタンでCHANGE COLOR画面に戻ります。）

エンブレム作成　EDIT EMBLEM

エンブレムの作成や修正ができます。作成したエンブレムはACに貼りつけられます。



全体表示
カーソル
ペイントスペース
使用中ツール
カラーパレット
カラーパレットの左端の色は透明色で、実際のエンブレムには表示されません。色の調整をすると判別するために点滅します。

■コントローラの操作方法

方向キー	カーソルの移動、メニューの選択をします。
SELECTボタン	ペイントスペースの表示倍率を、2倍、4倍、8倍の中で変更します。
L1，R1ボタン	ペイントに必要なツールを選択します。
L2，R2ボタン	使用したいカラーを選択します。
○ボタン	ペイントツールの実行、メニューの決定をします。
×ボタン	SYSTEMメニューを開きます。SYSTEMメニュー、RGB操作バーを開いている時は、キャセルして閉じます。
□ボタン	RGB（3原色）の操作バーを開きます。カラーパレット内の色を変更することができます。
△ボタン	カーソルがある場所の色をスポイトします。

■SYSTEMメニュー

×ボタンを押すと、下記のメニューが表示されます。

ZOOM	ペイントスペースの表示を、2倍・4倍・8倍の中で変更ができます。方向キーの上下で選択し、○ボタンで決定します。
UNDO	一つ前の手順を取り消すことができます。
CLEAR	ペイントスペースの内容をすべて消すことができます。
SAMPLE	すでに登録されているエンブレムを呼び出すことができます。方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。R1、L1ボタンで他のサンプルデータに切り替えることができます。
SAVE	作成を終了し、ACに貼り付けます。
CANCEL	今までの行程をキャンセルしてGARAGEメニューに戻ります。

■ツールの説明（ペイント部分）

名　称	効果と操作方法
PEN	○ボタンを押しながら、方向キーでカーソルを移動させると線が描けます。
LINE	直線が描けます。○ボタンで始点を指定し、方向キーでカーソルを移動させ○ボタンで決定してください。
BOX	四角形が描けます。描き方はLINEツールと同じです。
BOX／FILL	中を塗りつぶした四角形が描けます。描き方はLINEツールと同じです。
CIRCLE	正円が描けます。描き方はLINEツールと同じです。
PAINT	線で描かれた枠の中を塗りつぶします。使用したいカラーを選択し、方向キーで塗りたい箇所へカーソルを移動させ○ボタンを押してください。
SCROLL	ペイントスペース内に描かれたものを方向キーで移動させます。

■表示箇所の移動



倍率変更をして4倍、8倍にした時、ペイントスペースの四方にあるバーを使用することで表示箇所を移動させることができます。方向キーで移動させたい方向のバーにカーソルを移動させ、○ボタンを押してください。

AC名称入力　A.C.NAME ENTRY



ACに名称を付けることができます。L1，R1ボタンでひらがな／英字を切り替えます。方向キーで文字を選択し、○ボタンで入力してください。なお、ひらがなの場合は漢字モードに入って○ボタンで決定となります。漢字モードでは、L1，R1ボタンで頁送りします。×ボタンで一つ前の文字を消します。（漢字モードの場合はひらがなに戻る。）
ENDでGARAGEメニューに戻ります。

ギリシャ文字（Ⅰ～Ⅹ）を使用した場合、プレイステーション本体のメモリーカード管理画面では※と表示されます。

AC動作チェック　A.C.TEST



ACの動作や武器のチェックができます。テスト時は、弾薬費や修理費は差し引かれません。コントローラの使い方は2Pを、画面表示は3Pをそれぞれ参照してください。

なお、強制的にテストを終了したいときは、SELECTボタンを押した後、STARTボタンを押すと放棄確認メッセージが表示されますので、○ボタンを押してください。×ボタンでテストに戻ります。

■ショップ　SHOP

パーツの売買が行えます。パーツや武器を買う場合はBUYを、売る場合はSELLを選択します。方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。



△ボタンを押すと、パーツのステータスの詳細を見ることができます。（ステータス→12P参照）×ボタンで前メニューに戻ります。

購入、売却するパーツを決定すると確認ウィンドウが表示されます。購入、売却するなら「YES」しないなら「NO」を方向キー左右で選択し、○ボタンで決定してください。×ボタンで「NO」と同様です。

装備中のパーツや武器の売却も可能です。ただし、所持金がマイナスの場合は左右腕武器及び、左右肩武器を除いた現在装備中のパーツの売却はできません。

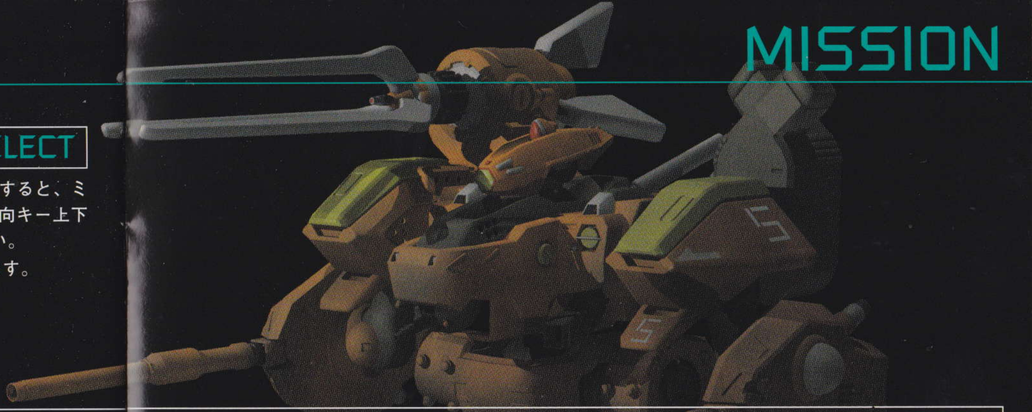
■ミッション

各依頼は、成功によって削除されます。

選　択　SELECT



レイヴンズ=ネストでMISSIONを選択すると、ミッション名と報酬が提示されます。方向キー上下で選択し、〇ボタンで決定してください。
×ボタンでレイヴンズ=ネストに戻ります。



MISSION

契　約　CONTRACT



ミッションを選択すると、詳しいミッション内容が表示されます。右下の▽は続きがあることを示していて、〇ボタンあるいは方向キー下で次の画面が表示されます。(方向キー上で前画面に戻ります。)
×ボタンでミッション一覧に戻ります。

上部に現れる絵は、フィールド（地形）、特別な目標物、主な敵キャラとなっています。順番はミッションによって異なります。



ミッションの内容が全て表示されると、契約確認ウィンドウが表示されます。契約するなら「YES」しないなら「NO」を方向キー左右で選択し、〇ボタンで決定してください。「NO」でミッション一覧に戻り、×ボタンで契約確認ウィンドウが閉じます。

一度契約を結ぶと、他のミッションを選択し直すことはできませんので注意してください。



契約が完了すると出撃確認ウィンドウが表示されます。出撃するなら「YES」しないなら「NO」を方向キー左右で選択し、〇ボタンで決定してください。「YES」でゲーム画面が表示されミッション遂行となります。「NO」でレイヴンズ=ネストに戻り、×ボタンで出撃確認ウィンドウが閉じます。

出　撃　SALLY

■作戦領域



ミッションの中には、作戦領域が設定されている場合があります。（レーダー上にふたつのラインで表示されます。）黄色のラインより越えると警告音がなります。そのまま赤いラインより外へ越えてしまうと、作戦放棄と見なされミッション失敗となります。

■ミッションの失敗と放棄



ミッションの失敗には、

●自機AC大破（耐久値0）
●作戦領域離脱　…など

様々な条件がありますが、作戦領域のないミッションの場合でもプレイヤー自身で放棄することもできます。放棄したい場合は、SELECTボタンを押した後、STARTボタンを押すと放棄確認メッセージが現れ、○ボタンを押すとミッションを放棄します。（この場合もミッションは失敗となります。）×ボタンでゲーム画面に戻ります。

■ミッションの収支結果



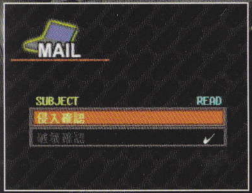
成功／失敗に関わらずミッションが終了すると収支結果画面が表示されます。AC損傷箇所の修理費や、ミッション中使用された弾薬の費用は必要経費として所持金（成功の場合は報酬を含む）から差し引かれます。所持金から必要経費を差し引いた結果、所持金がマイナスになることがありますがゲームは続行できます。

■ミッションの進行

ミッションは成功することで次に進むことができます。失敗すると再び同じ依頼がミッション一覧に表示されます。ミッションの依頼が複数表示される場合がありますが、片方のミッションを成功すると同時に出ていたミッションは消えてしまい、次のミッションが表示されます。

■メール　MAIL

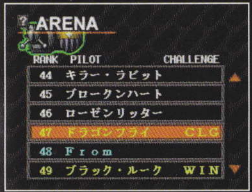
ゲーム進行中に送信されたメールを見ることができます。重要な情報が手に入る可能性もありますので、是非のぞいてみてください。



見終わったメールには右側に既読マークがつきます。
×ボタンでレイヴンズ＝ネストに戻ります。

■アリーナ　ARENA

ARENAでは、レイヴンズ＝ネストに登録している他のレイヴンたちと対戦することができます。対戦は自分の順位よりひとつ上の相手か、自分より下位の相手とする事ができます。対戦に勝利すると自分の順位がひとつ上がり、賞金やパーツを手に入れることができます。



レイヴンズ＝ネスト内のランキングが一覧表示されます。方向キーで選択し、○ボタンで決定すると選択した相手のプロフィール等が表示されます。
×ボタンでランキング一覧に戻ります。

一度勝利した相手からは、賞金やパーツを貰うことはできません。

ステージの選択 STAGE



対戦する相手を決定すると、ステージ選択に移ります。方向キーで選択し、○ボタンで決定すると試合が始まります。

レイヴンズ=ネストに所属するレイヴンたち

アリーナでは以下のようなレイヴンが多数登場します。

デザートウィンド(シムーン)



リクルートスコア(ブラック・ルーク)



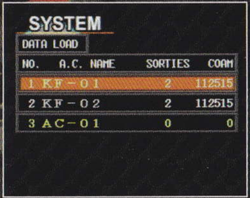
■システム SYSTEM



ゲームデータ、エンブレムのセーブ/ロードや、音量、キー配列の変更を行います。方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。×ボタンでレイヴンズ=ネストに戻ります。

ゲームデータ、エンブレムのセーブ/ロードを選択した場合、スロット選択画面が表示されます。方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。×ボタンで前メニューに戻ります。

ゲームデータのセーブ/ロード SAVE/LOAD



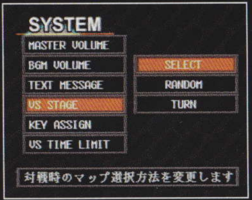
セーブまたはロードしたいデータを決定します。方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。新たにセーブする時はNEWを選択してください。すでにセーブされているデータを選択すると、現在の状態を上書きしてセーブします。(×ボタンで取り消しです。)

エンブレムのセーブ/ロード SAVE/LOAD



セーブまたはロードしたいエンブレムを決定します。方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。エンブレムは最大7個までセーブすることができます。また、セーブの際はメモリーカードに2ブロックの空きが必要です。(×ボタンで取り消しです。)

オプション OPTION



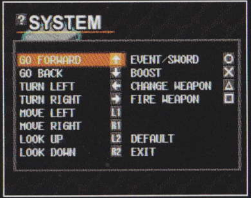
項目の選択を方向キー上下で行い、○ボタンで決定します。

MASTER VOLUME
ゲーム全体の音量を調整できます。方向キー左右で音量を調整してください。

BGM VOLUME
ゲーム中に流れるBGM音量を調整できます。方向キー左右で音量を調整してください。

TEXT MESSAGE
ゲーム中のメッセージテキストを表示する、表示しないを決定します。方向キーで「ON」「OFF」を選択してください。

VS STAGE
VSモードでの対戦用MAPの選択方法を決定します。方向キーで「SELECT」「RANDOM」「TURN」を選択してください。



KEY ASSIGN
ゲーム画面での操作方法を設定します。変更するボタンを方向キーで選択した後、○ボタンで決定してください。その後押したキーまたはボタンにその項目が割り振られます。DEFAULTを選択すると、初期状態に戻ります。

VS TIME LIMIT
対戦時間を設定します。方向キーで選択し、○ボタンで決定です。

シナリオモードで対戦に関するオプションをあらかじめ設定してセーブしておくと、VSモードでデータをロードした際に反映されています。

ゲームの終了 EXIT GAME

「YES」を選択すると、タイトル画面へ移ります。

IV VS MODE

VS MODE BATTLE

VS MODEは、2種類のモードがあります。

■1画面分割対戦



1画面対戦用メニューが表示されます。方向キー上下で選択し、○ボタンで決定してください。✕ボタンでタイトルメニューに戻ります。

VS START VS START



対戦を開始します。画面にお互いのステータスが表示されます。対戦終了後は、CONTINUEの確認があります。「YES」で同じMAPで対戦、「NO」で対戦メニュー画面に戻ります。

1P及び2P A.C.SETUP A.C.SETUP

ASSEMBLYやCHANGE COLORなどのセットアップメニューが表示されます。方向キー上下で選択し、○ボタン選択してくだい。機体の組み上げやSYSTEMは、それぞれGARAGE（→10P）、SYSTEM（→25P）を参照してください。シナリオモードでセーブしたデータを使用する際は、「SYSTEM」内の「DATA LOAD」でデータをロードしてください。セーブデータがない場合は、標準機体での対戦となります。

ステージセレクト STAGE SELECT

OPTIONで「SELECT」を選択すると、対戦ステージを選ぶことができます。方向キー左右で対戦ステージを選択してください。

「OPTION」の設定は、最後にロードしたプレイヤーの設定が基準となります。

■通信対戦 COMMUNICATION BATTLE



通信対戦メニューが表示されます。方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。VS STARTで対戦開始です。画面の見方は3Pを参照してください。

相手のAPは、自機ACのAPの下側に表示されます。

機体の組み上げやSYSTEMは、それぞれGARAGE（→10P）、SYSTEM（→25P）を参照してください。

シナリオモードでセーブしたデータを使用する場合は、「SYSTEM」内の「DATA LOAD」でデータをロードしてください。セーブデータがない場合は標準機体での対戦となります。

※対戦するステージや「OPTION」の設定は、先に「VS START」を選択したプレイヤーの設定が優先されます。

リプレイ機能

1画面分割対戦、通信対戦終了後、「CONTINUE」が表示されている時にスタートボタンを押すとリプレイモードに入り、先ほどの対戦を見ることができます。リプレイ中□ボタンでカメラを切り替えることができます。対戦の時間設定が無制限の場合は、画面上にメーターが表示され、その範囲内で対戦内容を記録します。リプレイ中に✕ボタンを押すとリプレイが中断され、「CONTINUE」の確認メッセージに移ります。



※ARENAでは対戦終了後、自動的にリプレイに移ります。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。